

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program *magazine* “Aktivis.org” merupakan sebuah program yang memberikan informasi dengan nilai edukasi mengenai kegiatan dari aktivis, orang yang menginspirasi atau tempat sosial yang mendukung kepedulian terhadap lingkungan, satwa dan manusia berdasarkan rujukan dari situs www.aktivis.org. Narasumber dan isi dari masing-masing segmen yang ada di dalam program *magazine*, akan selalu beda pada setiap episodenya. Program ini juga mengajak penonton untuk turut aktif menjadi bagian dari isi konten program dengan menuliskannya melalui *website* tersebut. Dengan program ini diharapkan masyarakat semakin termotivasi untuk bertindak secara mandiri untuk membentuk sebuah perubahan bagi kemajuan Indonesia.

Magazine di pandu oleh 2 orang *host* yang mengunjungi lokasi liputan secara terpisah. Informasinya di dapat melalui wawancara antara *host* dan narasumber di lokasi liputan, juga di bantu dengan penjelasan *voice over* dari *host*. Pengambilan gambar dengan berbagai variasi *shot*, variasi *angle*, dan komposisi yang dinamis menjadi daya tarik yang mengupayakan agar penonton tidak merasa jenuh dengan visual yang ditampilkan. Unsur musik yang digunakan menggunakan musik dan lagu bernuansa pop yang enerjik dengan menyesuaikan dengan ritmik serta suasana semangat yang akan dibangun.

Grafis bernuansa *flat design* ditampilkan untuk menjadi ciri khas dari *magazine* agar mendekati tampilan visual *website* yang di dominasi warna merah. Selain itu dikarenakan informasi tambahan yang disajikan banyak yang bersumber dari internet atau media sosial lainnya. Program ini berusaha menampilkan tayangan televisi tanpa meninggalkan kebiasaan dan kemelekatan masyarakat saat ini terhadap internet.

B. Saran

Proses produksi *magazine* “Aktivis.org” telah selesai, selama berlangsung tentunya banyak pengalaman yang di dapat selama proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Pengalaman tersebut dapat dibagikan dan menjadi saran bagi produksi berikutnya agar lebih baik dan terkondusif. Dalam membuat program televisi khususnya *magazine* memang membutuhkan banyak kesiapan serta proses yang panjang. Sebelum proses produksi berlangsung hal ini harusnya disiapkan secara matang pada proses riset agar pendalaman naskah dan *rundown* menjadi lebih kuat, sehingga tidak ada pengulangan pengambilan gambar atau *shot* yang tertinggal untuk keperluan proses *editing*.

Selain itu, kedisiplinan bagi seluruh *crew* produksi dalam proses liputan adalah kunci bagi keberhasilan sebuah produksi agar hasilnya menjadi lebih maksimal. Karena keterlambatan dapat mempengaruhi *mood* dan keoptimalan proses pengambilan gambar, terlebih untuk sebuah liputan karena *moment* yang tidak dapat di ulang Melalui tulisan ini diharapkan pembaca mampu mempelajari peristiwa serta proses dalam sebuah produksi *magazine*, sehingga memiliki banyak referensi untuk menghasilkan karya yang lebih baik berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baksin, Askurifai. *Jurnalistik Televisi, Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006.
- Briggs, Mark. *Journalism 2.0: How to Survive and Thrive, a Digital Literacy Guide for the Information Age*. USA: Creative Commons, 2007.
- Cousins, Carrie. Krzysztof. Cao, Jerry. *The Evolution of the Flat Design Revolution*. UXPin Inc, 2015.
- Harahap, Arifin S. *Jurnalistik Televisi, Teknik Memburu dan Menulis Berita*. Jakarta: Gramedia, 2006.
- Murti, Krisna. *Video Publik*. Yogyakarta: Kanisius, 1999.
- Morissan. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015.
- Nasrullah, Rulli. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Pratas, António. *Creating Flat Design Website*. UK: Packt Publishing, 2014.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.

REFERENSI *ONLINE*

<https://www.uxpin.com/studio/blog/free-e-book-evolution-flat-design/>

<http://www.goodreads.com/book/show/22115890-creating-flat-design-websites>.



DAFTAR NARASUMBER

1. TK Kyai Mojo, Alamat : Jl Kyai Mojo 88 Yogyakarta, D I Yogyakarta.
2. *Animal Friends Jogjakarta* (AFJ), *website* : www.animalfriendsjogja.com,
email : animalfriendsjogja@gmail.com
3. Kedai Wedangan, Alamat : Jalan Panglima Sudirman, Parangtritis, Kretek,
Parangtritis, Kec. Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55772, Indonesia

